



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
LEGA NAZIONALE DILETTANTI
DELEGAZIONE DI TEMPIO

REGOLAMENTO TORNEO PULCINI MISTI
TORNEO PULCINI MISTI 7 C 7

LIMITI DI ETA'

Nati dal 01/01/2005 e/o 2006 e/o 2007

Possono partecipare giovani che hanno compiuto gli 8 anni di età

CONFRONTO / PARTITA

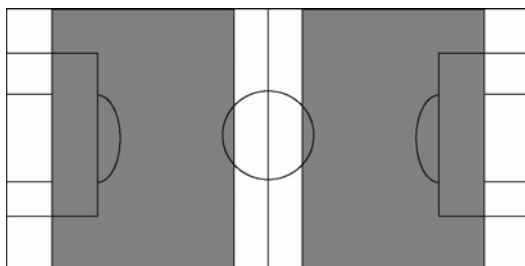
7 c 7

TEMPI DI GIOCO

3 tempi di 15' ciascuno

DIMENSIONI CAMPO DI GIOCO

Lunghezza metri 40 ÷ 50 - larghezza metri 25 ÷ 30



PORTE

x 1.80 / 4 ÷ 6 x 1.60 ÷ 2 - Le porte devono avere un sistema di fissaggio che impedisca loro di rovesciarsi è assolutamente vietato utilizzare blocchi di cemento o altro materiale pericoloso per i bambini

PALLONE

Palloni n° 4.

SCARPE

Opportuno utilizzare scarpe da Ginnastica, Calceetto o Calcio con tacchetti di gomma o con tacchetti lamellari (sconsigliate le scarpe a 6 o tacchetti in ferro)

TIME – OUT

Possibile ed opportuno l'utilizzare un time out della durata di 1' per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun empo di gioco

GIORNO DI SVOLGIMENTO GARA

Vedi calendario

DOCUMENTAZIONE

Tutti i giocatori devono essere muniti dei cartellini assicurativi federali e relativa distinta che dovranno consegnare al responsabile della squadra avversaria il quale, prima di ammettere nel recinto di gioco i calciatori, controlla che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Nel recinto di gioco sono ammesse solo persone inserite nella distinta vestite con abbigliamento consono alla manifestazione.

RIMESSA DAL FONDO (RINVIO) E/O RILANCIO DEL PORTIERE

La rimessa da fondo campo (rinvio) e/o il rilancio del portiere dall'interno dell'area di rigore possono essere effettuate con le mani o con i piedi purchè entro la propria metà campo in caso contrario verrà battuto un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

RIMESSA LATERALE

La rimessa laterale può essere effettuata sia con le mani (se palesemente errata va fatta ripetere allo stesso giocatore)

RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

E' concesso il retropassaggio al portiere che può giocare il pallone con le mani anche se lo ha ricevuto da un compagno

FUORI GIOCO

Il fuorigioco non è previsto.

CALCIO DI PUNIZIONE

Tutti i falli saranno puniti con un calcio di punizione indiretto

Il calcio di rigore è previsto solo in caso di fallo avvenuto in area di rigore e che impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete (es: un giocatore che si sostituisce nella parata al portiere).

In occasione di un calcio di punizione, tutti i giocatori devono trovarsi ad una distanza dal pallone non inferiore a 4 metri

SOSTITUZIONI

Tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare almeno un tempo.

Nel 1° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni se non in caso di infortunio.

All'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti di riserva siano immessi per disputare il 2° tempo di gioco per intero (senza possibilità cioè di essere sostituiti, fatti salvi i casi di infortunio).

Un giocatore sostituito nel 1° tempo può subentrare, nel 2° tempo, al posto di un giocatore rimasto in campo il 1° tempo), solamente se non ci sono bambini che non hanno giocato.

Nel terzo tempo le sostituzioni si effettuano con la procedura cosiddetta "volante", assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara quanto più ampia possibile.

ARBITRAGGIO

La gara viene arbitrata dagli stessi giocatori che disputano l'incontro, delegando ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto. E' compito dei responsabili, in ogni caso, motivare ai giocatori le infrazioni commesse.

RISULTATI GARE

I risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente. Pertanto, a seguito del risultato acquisito nel primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di 0 - 0 (stessa cosa vale per il terzo) ed il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare (tempi di gioco)vinte da ciascuna squadra (1 punto per ciascun tempo vinto o pareggiato).

Combinazione risultato finale

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: 3 - 3

Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre: 3 - 2

Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre: 3 - 1

Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi: 3 - 0

Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi: 2 - 2

Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi: 2 - 1

GRADUATORIA

La graduatoria finale verrà determinata dal punteggio tecnico e dalla classifica di merito. Si ricorda che il Responsabile dell'Attività di Base in accordo con il coordinamento regionale ha facoltà di fare partecipare alle feste provinciali le società meritevoli, contrapponendo la graduatoria meritoria a quella aritmetica.

REFERTO GARA

Al termine della gara, i dirigenti delle due squadre debbono firmare, per avallo, il rapporto del Tecnico o Dirigente-Arbitro, in cui sarà indicato il risultato. Un Dirigente della squadra ospitante provvederà a completare il rapporto e a spedirlo alla Delegazione entro e non oltre tre giorni dalla disputa della gara, la spedizione è a cura della squadra ospitante.

I Dirigenti delle squadre devono comunque sottoscrivere il referto e in caso di eventuale disaccordo devono far riportare le relative osservazioni nel rapporto.

VARIAZIONI GARE

Le società possono variare, per validi motivi, la data e l'orario stabilito della gara, purché ci sia l'accordo tra le due parti e previa autorizzazione del responsabile dell'attività di base.

Le richieste dovranno, fatta eccezione di casi particolari (maltempo), pervenire esclusivamente all'indirizzo mail sgstempio@tiscali.it tre giorni prima della gara.

SALUTI.

Si invitano i Dirigenti e i Tecnici delle società a fare in modo che sia all'inizio che alla fine della gara i partecipanti salutino il pubblico e si salutino fra loro, stringendosi la mano.

Per eventuali norme non contemplate nel presente regolamento, si farà riferimento al c.u. n° 1.